

DAFTAR RUJUKAN

- Adabiyah, K. 2018. "VideoScribe Sebagai Media Pembelajaran tentang Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD". Prosiding FKIP Universitas Jember. (hlm. 17–27).
- Agung, A. A. G. 2016. Statistik Dasar untuk Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A.A.G. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: UNDIKSHA.
- Andriawan, A. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Praktik Batu Kelas XI Jurusan Teknik Konstruksi Batu Beton di SMKN 2 Pengasih". Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan, Vol. 3, No. 3 (hlm 44-47).
- Anonim, 2021. Materi IPA Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 “Sumber Energi”. Diakses pada : 1 Oktober 2022. Link akses : <https://maglearning.id/2021/12/25/materi-ipa-kelas-3-tema-6-subtema-1-sumber-energi/>
- Arends, Richard I. 2008. Learning to Teach. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad A (2013). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Persada
- Cahyadi R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal (2019) 3(1) 35-42.
- Candiasa, I Made. 2010. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Undiksha Press
- Daryanto, H. 2005. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Harmurni, L. 2019. Instrumen Penilaian & Validasinya. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia
- Hermanto, Y. B., Agustini, V., & Srimulyani. (2021). The Challenges of Online Learning During The Covid-19 Pandemic. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 54(1). <https://doi.org/10.23887/jpp.v54i1.29703>.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika melalui penerapan problem based learning untuk siswa kelas V SD. *Satya Widya*, 30(1), 17-27
- Izzan, A. 2012. Membangun Guru Berkarakter. Bandung: Humaniora
- Krisnawati, A., Listiawan, T., & Hairunisya, N. (2021). Pengembangan media Sparkol VideoScribe Berbasis Problem Based Learning Kelas 2 di sd negeri tenggong. *Media bina ilmiah*, 15(10), 5567-5574.
- Kusnadi. 2018. Metode Pembelajaran Kolaboratif: Penggunaan Tools SPSS dan Video Scribe. Jawa Barat: Edu Publisher

- Kusuma. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar IpaPasa Siswa kelas V Semester Ganjil di Gugus XIV SD Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD*. Vol: 2 No: 1. PGSD Undiksha. (hlm 1-10)
- Laksana, Laba Ngurah. 2016. Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.5. No. 2. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Citra Bakti. ISSN: 2303-288X. (hlm 873-882)
- Marhaeni. 2013. Landasan dan Inovasi Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Manan, S. (2009). Energi Matahari, Sumber Energi Alternatif Yang Effisien, Handal Dan Ramah Lingkungan Di Indonesia. Gema teknologi.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Monika Icha., dkk. 2014. "Uji Aktivitas Ekstrak Kencur Terhadap Pengendalian Pertumbuhan Fusarium oxysporum Dan Implementasinya Dalam Pembuatan Flipbook". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Volume 3.
- Nia Juniarti., dkk. 2015. "Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi di SMA". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, Volume 4, (hlm 9).
- Nizwardi Jalinus, A. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Kencana
- Pangesti, K. I., Yulianti, D., & Sugianto. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 54–58. <https://doi.org/10.15294/upej.v6i3.19270>.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80-86.
- Putri, A. A. A. (2018). pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21-23.
- Sandu Siyoto, A. S. 2015. Dasar Metodologi Penelitian. (Ayup (ed.); Yogyakarta: Literasi Media Publishing

- Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Saragi, R., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- Saputri, F. I. (2016). Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Bejajar Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(01), 25-36.
- Sugianti, Y. H. R. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori Dan Praktek . Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syauqi, K., Munadi, S., & Triyono, M. B. (2020). Students' Perceptions toward Vocational Education on Online Learning During The COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(4), 881. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20766>.
- Taufan, S. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Tri A, Harjanta J, Agus Herlambang B. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *RANSFORMTIKA* 16(1) 91-97.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1990. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya
- Weng, S. S., & Chen, H. C. (2020). Exploring the Role of Deep Learning Technology in The Sustainable Development of The Music Production Industry. *Sustainability (Switzerland)*, 12(2), 1–20. <https://doi.org/10.3390/su12020625>.